

F72



REGISTRO DE LA
PROPIEDAD INDUSTRIAL

ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 006 401

⑫ Número de solicitud: 8801033

⑬ Int. Cl.º: G07F 17/34

⑭

PATENTE DE INVENCION

A6

② Fecha de presentación: 05.04.88

④ Fecha de anuncio de la concesión: 16.04.89

⑥ Fecha de publicación del folleto de patente:
16.04.89

⑦ Titular/es:
Círsa Compañía de Inversiones, S.A. Ctra. de
Castellar, 298-302
08226 Terrassa, Barcelona, ES

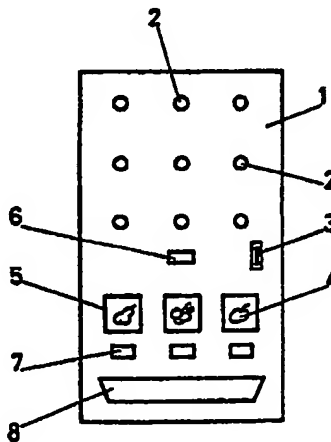
⑧ Inventor/es: Lao Hernández, Juan

⑨ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

⑤ Título: Perfeccionamientos en máquinas recreativas.

⑥ Resumen

Aplicables en aquellas máquinas que se activan mediante monedas para otorgar premios en metálico, basándose en una serie de rodillos o displays observables a través de visores previstos en la carátula de la máquina, siendo optativamente controlable la secuencia de aparición de los símbolos en los visores mediante el accionamiento de pulsadores. Los perfeccionamientos consisten en que la máquina incorpora además una segunda opción de juego basada en unos indicadores luminosos que se distribuyen ortogonalmente, y son activados de un modo aleatorio y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, cuando en los visores aparece un símbolo determinado o una combinación concreta, y siempre supeditada dicha activación a la introducción de monedas en el respectivo monedero. La secuencia de activación de los indicadores luminosos es detenible mediante un pulsador accionable por el propio jugador, de manera que al final de la secuencia quedarán encendidos unos determinados indicadores que, si completan una línea o queda encendido un indicador concreto, se obtendrá un premio extra.



DESCRIPCION

La vigente Ley de Patentes, establece como patentables las invenciones nuevas que impliquen una actividad inventiva y sean susceptibles de aplicación industrial (Art. 4-1).

La invención se considera nueva cuando no están anticipada en el estado actual de la técnica, es decir, cuando no está comprendida en todo lo que, antes de la fecha de presentación de la solicitud de la nueva Patente, era accesible al público, en España, cuando se trata de Modelos de Utilidad, o en España y en el extranjero, cuando se trata de Patentes de Invención. Igualmente se considera comprendido en el estado actual de la técnica el objeto de las solicitudes, tanto de Patentes de Invención, como de Modelos de Utilidad, cuya fecha de presentación sea anterior a la fecha de presentación de la nueva solicitud, siempre que dichas solicitudes anteriores hayan sido o vayan a ser publicadas posteriormente. (Art. 6).

La invención se considera que tiene actividad inventiva, si la misma no se deduce del estado actual de la técnica de una manera evidente (cuando se trata de Patente de Invención), o de una manera muy evidente (cuando se trata de Modelos de Utilidad), enjuiciado por un experto en la materia (Arts. 8-1 y 146-1).

Finalmente, se considera que una invención es susceptible de aplicación industrial cuando su objeto puede ser fabricado o utilizado en cualquier clase de industria, incluida la agricultura.

Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse que la invención a que se refiere la presente memoria, reúne las condiciones de novedad, actividad inventiva y aplicación industrial exigidas, siendo merecedora por consiguiente de la patente que se solicita, y de los derechos de fabricación exclusiva, comercialización, utilización, ofrecimiento e introducción en el comercio que la Ley vigente reconoce (Arts. 50, 51 y 152 de la Ley de Patentes de 20 de marzo de 1986).

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a unos perfeccionamientos en máquinas recreativas, en base a los cuales de máquina en cuestión ofrece una serie de prestaciones complementarias del juego básico que proporciona dicha máquina.

Actualmente existen máquinas recreativas que son actividades mediante monedas y que otorgan premios en metálico, máquinas que cuentan con una serie de rodillos o displaya observables desde el exterior a través de correspondientes visores previstos en la carátula de la propia máquina.

Los símbolos que aparecen en los visores al final de cada jugada, establecen una determinada combinación con posible premio, el cual será vertido en una bandeja, de manera tal que la secuencia de aparición de los símbolos en los visores es optativamente controlable mediante el accionamiento de correspondientes pulsadores previstos igualmente en la citada carátula.

Es decir en este tipo máquinas, tras la introducción de las correspondientes monedas, los rodillos o displays van cambiando hasta alcanzar una combinación final susceptible de dar origen a un premio, finalizando ahí las prestaciones de la máquina, sin posibilidad de que ésta pueda

proporcionar otras prestaciones que pudieran dar opción otro u otros premios.

Pues bien, teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto los perfeccionamientos introducidos en el tipo de máquinas recreativas citadas, tienen por finalidad el que complementariamente a la prestación básica que ofrece la máquina, de acuerdo con lo que se ha expuesto, proporcione asimismo una prestación nueva de juego con opción a premio.

Basicamente los aludidos perfeccionamientos se caracterizan porque en la carátula de la máquina se ha previsto una distribución, preferentemente ortogonal, de una pluralidad de indicadores luminosos que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas, o a la aparición de un símbolo determinado en los visores de posible juego principal basado en los rodillos o displays ya comentados.

Esta secuencia de activación de los indicadores luminosos, como la nueva prestación que ofrece la máquina de cuerdo con los perfeccionamientos que se preconizan, es vetajosamente susceptible de detenerse mediante un pulsador accionado por el propio jugador, todo ello de manera tal que la activación de unos determinados indicadores luminosos, individualmente, y en combinación mutua, establezcan un posible premio independiente al que puede conseguirse mediante el juego principal o básico de la máquina.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una hoja única de planos en la que se muestra de forma esquemática el frente o carátula de una máquina recreativa con los visores a través de los cuales se dejan ver los correspondientes símbolos, los pulsadores para poder controlar la secuencia de aparición de éstos últimos, así como las bandeja de recogida de los premios, y en cuya carátula se observan asimismo los indicadores luminosos que forman parte del objeto de la invención, así como la ranura para acceder al juego que van a ofrecer estos indicadores luminosos y por supuesto el pulsador accionable por el propio jugador, y medinte cuyo pulsador es posible detener la secuencia de activación de los aludidos indicadores luminosos.

A la vista de la comentada figura, puede observarse como una carátula 1 convencional de una máquina recreativa, incorpora una distribución de indicadores luminosos 2, dispuestos preferentemente según alineaciones ortogonales entre sí, que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas a través del receptor o monedero 3.

Esta carátula de la máquina incorpora además los elementos básicos y convencionales de éste tipo de máquinas recreativas, como son una serie de símbolos 4 que aparecen en los visores 5 al final de cada jugada, estableciéndose una determinada combinación con posible premio, el cual será vertido en la correspondiente bandeja 8, siendo optativamente controlable la secuencia de aparición

de los símbolos 4 en los visores 5 mediante el accionamiento de respectivos pulsadores 7.

En base a estas características básicas y como ya se ha expuesto, los perfeccionamientos de la invención consisten en que además de los visores 5 citados y previstos en la carátula de la máquina, existen o se disponen los indicadores luminosos 2 distribuidos ortogonalmente, indicadores que son activados de un modo aleatorio y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, cuando en los visores 5 aparece un símbolo 4 determinado o una combinación concreta, y siempre supeditada dicha activación a la introducción de

las monedas correspondientes en el receptor o monedero 3.

La secuencia de activación de los indicadores luminosos 2 es detenible mediante un pulsador 6 que es accesible desde el exterior para que el propio jugador pueda influir en el resultado final, de manera que al final de la secuencia quedarán encendidos unos determinados indicadores 2 que, si complementan una línea o queda encendido un indicador concreto, se obtendrá un premio extra, estableciéndose así un juego auxiliar que será suplementario al juego principal a básico determinado por los símbolos 4.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, del tipo accionado por monedas y que otorga premios en metálico, los perfeccionamientos caracterizados esencialmente porque en la carátula de la máquina se ha previsto una distribución, preferentemente ortogonal, de indicadores luminosos que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas, o a la aparición de un símbolo determinado en los visores del posible juego principal a base de rodillos o displays.

2. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, según reivindicación anterior, caracterizados esencialmente porque la secuencia de activación de los indicadores luminosos es ventajosamente detenible mediante un pulsador accionado por el propio jugador.

3. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, según reivindicaciones anteriores, caracterizados esencialmente porque la activación de unos determinados indicadores luminosos, individualmente o en combinación mutua, establecen un posible premio, independiente al que puede conseguirse mediante el juego principal.

15

20

25

30

35

40

45

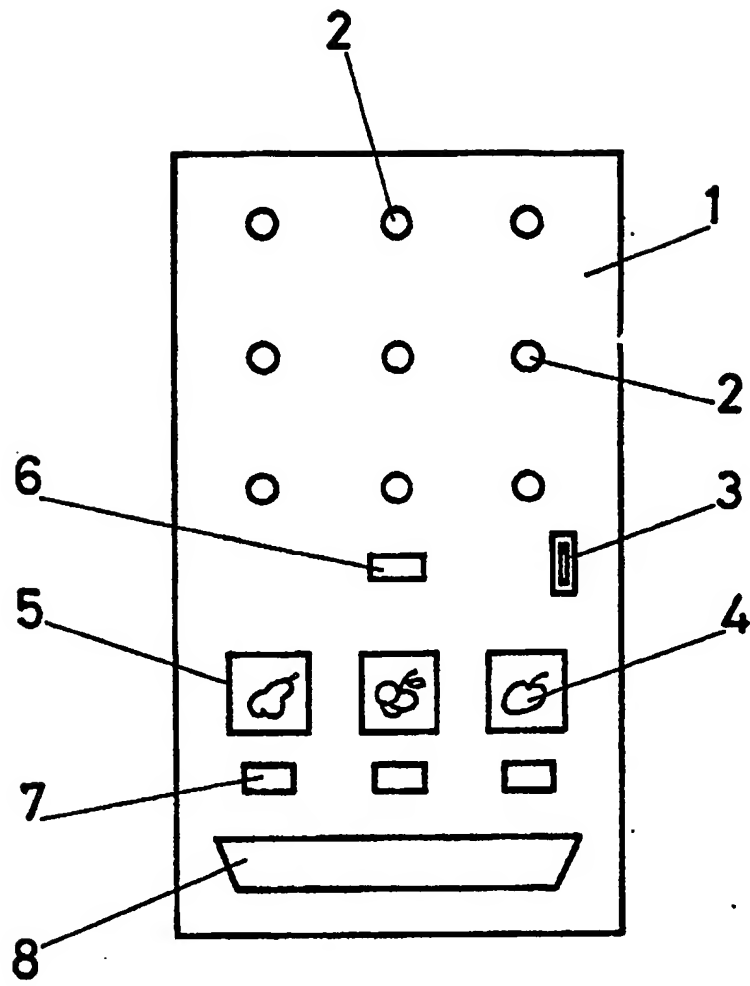
50

55

60

65

2 006 401





REGISTRO DE LA
PROPIEDAD INDUSTRIAL

ESPAÑA

(1) N.º de publicación: ES 2 006 401

(2) Número de solicitud: 8801033

(3) Int. Cl.º: G07F 17/34

(12)

PATENTE DE INVENCION

A6

(22) Fecha de presentación: 05.04.88

(45) Fecha de anuncio de la concesión: 16.04.89

(46) Fecha de publicación del folleto de patente:
16.04.89

(73) Titular/es:
Ciras Compañía de Inversiones, S.A. Ctra. de
Castellar, 298-302
08226 Terrassa, Barcelona, ES

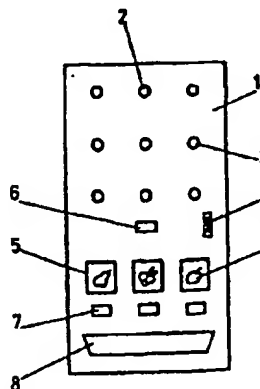
(72) Inventor/es: Lao Hernández, Juan

(74) Agente: Ungria Goiburu, Bernardo

(54) Título: Perfeccionamientos en máquinas recreativas.

(57) Resumen

Aplicables en aquellas máquinas que se activan mediante monedas para otorgar premios en metálico, basándose en una serie de rodillos o displays observables a través de visores previstos en la carátula de la máquina, siendo optativamente controlable la secuencia de aparición de los símbolos en los visores mediante el accionamiento de pulsadores. Los perfeccionamientos consisten en que la máquina incorpora además una segunda opción de juego basada en unos indicadores luminosos que se distribuyen ortogonalmente, y son activados de un modo aleatorio y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, cuando en los visores aparece un símbolo determinado o una combinación concreta, y siempre supeditada dicha activación a la introducción de monedas en el respectivo monedero. La secuencia de activación de los indicadores luminosos es detenible mediante un pulsador accionable por el propio jugador, de manera que al final de la secuencia quedarán encendidos unos determinados indicadores que, si completan una línea o queda encendido un indicador concreto, se obtendrá un premio extra.



DESCRIPCION

La vigente Ley de Patentes, establece como patentables las invenciones nuevas que impliquen una actividad inventiva y sean susceptibles de aplicación industrial (Art. 4-1).

La invención se considera nueva cuando no está anticipada en el estado actual de la técnica, es decir, cuando no está comprendida en todo lo que, antes de la fecha de presentación de la solicitud de la nueva Patente, era accesible al público, en España, cuando se trata de Modelos de Utilidad, o en España y en el extranjero, cuando se trata de Patentes de Invención. Igualmente se considera comprendido en el estado actual de la técnica el objeto de las solicitudes, tanto de Patentes de Invención, como de Modelos de Utilidad, cuya fecha de presentación sea anterior a la fecha de presentación de la nueva solicitud, siempre que dichas solicitudes anteriores hay, a sido o vayan a ser publicadas posteriormente. (Art. 6).

La invención se considera que tiene actividad inventiva, si la misma no se deduce del estado actual de la técnica de una manera evidente (cuando se trata de Patente de Invención), o de una manera muy evidente (cuando se trata de Modelos de Utilidad), enjuiciado por un experto en la materia (Arts. 8-1 y 148-1).

Finalmente, se considera que una invención es susceptible de aplicación industrial cuando su objeto puede ser fabricado o utilizado en cualquier clase de industria, incluida la agricultura.

Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse que la invención a que se refiere la presente memoria, reúne las condiciones de novedad, actividad inventiva y aplicación industrial exigidas, siendo merecedora por consiguiente de la patente que se solicita, y de los derechos de fabricación exclusiva, comercialización, utilización, ofrecimiento e introducción en el comercio que la Ley vigente reconoce (Arts. 50, 51 y 152 de la Ley de Patentes de 20 de marzo de 1988).

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a unos perfeccionamientos en máquinas recreativas, en base a los cuales de máquina en cuestión ofrece una serie de prestaciones complementarias del juego básico que proporciona dicha máquina.

Actualmente existen máquinas recreativas que son actividades mediante monedas y que otorgan premios en metálico, máquinas que cuentan con una serie de rodillos o displays observables desde el exterior a través de correspondientes visores previstos en la carátula de la propia máquina.

Los símbolos que aparecen en los visores al final de cada jugada, establecen una determinada combinación con posible premio, el cual será vertido en una bandeja, de manera tal que la secuencia de aparición de los símbolos en los visores es optativamente controlable mediante el accionamiento de correspondientes pulsadores previstos igualmente en la citada carátula.

Es decir en este tipo máquinas, tras la introducción de las correspondientes monedas, los rodillos o displays van cambiando hasta alcanzar una combinación final susceptible de dar origen a un premio, finalizando ahí las prestaciones de la máquina, sin posibilidad de que ésta pueda

proporcionar otras prestaciones que pulieran dar opción otro u otros premios.

Pues bien, teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto los perfeccionamientos introducidos en el tipo de máquinas recreativas citadas, tienen por finalidad el que complementariamente a la prestación básica que ofrece la máquina, de acuerdo con lo que se ha expuesto, proporcione asimismo una prestación nueva de juego con opción a premio.

Basicamente los aludidos perfeccionamientos se caracterizan porque en la carátula de la máquina se ha previsto una distribución, preferentemente ortogonal, de una pluralidad de indicadores luminosos que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas, o a la aparición de un símbolo determinado en los visores de posible juego principal basado en los rodillos o displays ya comentados.

Esta secuencia de activación de los indicadores luminosos, como la nueva prestación que ofrece la máquina de acuerdo con los perfeccionamientos que se preconizan, es vetajosamente susceptible de detenerse mediante un pulsador accionado por el propio jugador, todo ello de manera tal que la activación de unos determinados indicadores luminosos, individualmente, y en combinación mútua, establezcan un posible premio independiente al que puede conseguirse mediante el juego principal o básico de la máquina.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una hoja única de planos en la que se muestra de forma esquemática el frente o carátula de una máquina recreativa con los visores a través de los cuales se dejan ver los correspondientes símbolos, los pulsadores para poder controlar la secuencia de aparición de éstos últimos, así como las bandeja de recogida de los premios, y en cuya carátula se observan asimismo los indicadores luminosos que forman parte del objeto de la invención, así como la ranura para acceder al juego que van a ofrecer estos indicadores luminosos y por supuesto el pulsador accionable por el propio jugador, y mediante cuyo pulsador es posible detener la secuencia de activación de los aludidos indicadores luminosos.

A la vista de la comentada figura, puede observarse como una carátula 1 convencional de máquina recreativa, incorpora una distribución de indicadores luminosos 2, dispuestos preferentemente según alineaciones ortogonales entre sí, que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas a través del receptor o monedero 3.

Esta carátula de la máquina incorpora además los elementos básicos y convencionales de este tipo de máquinas recreativas, como son una serie de símbolos 4 que aparecen en los visores 5 al final de cada jugada, estableciéndose una determinada combinación con posible premio, el cual será vertido en la correspondiente bandeja 8, siendo optativamente controlable la secuencia de aparición

de los símbolos 4 en los visores 5 mediante el accionamiento de respectivos pulsadores 7.

En base a estas características básicas y como ya se ha expuesto, los perfeccionamientos de la invención consisten en que además de los visores 5 citados y previstos en la carátula de la máquina, existen o se disponen los indicadores luminosos 2 distribuidos ortogonalmente, indicadores que son activados de un modo aleatorio y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, cuando en los visores 5 aparece un símbolo 4 determinado o una combinación concreta, y siempre supeditada dicha activación a la introducción de

las monedas correspondientes en el receptor o monedero 3.

La secuencia de activación de los indicadores luminosos 2 es detenible mediante un pulsador 6 que es accesible desde el exterior para que el propio jugador pueda influir en el resultado final, de manera que al final de la secuencia quedarán encendidos unos determinados indicadores 2 que, si complementan una línea o queda encendido un indicador concreto, se obtendrá un premio extra, estableciéndose así un juego auxiliar que será suplementario al juego principal a básico determinado por los símbolos 4.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

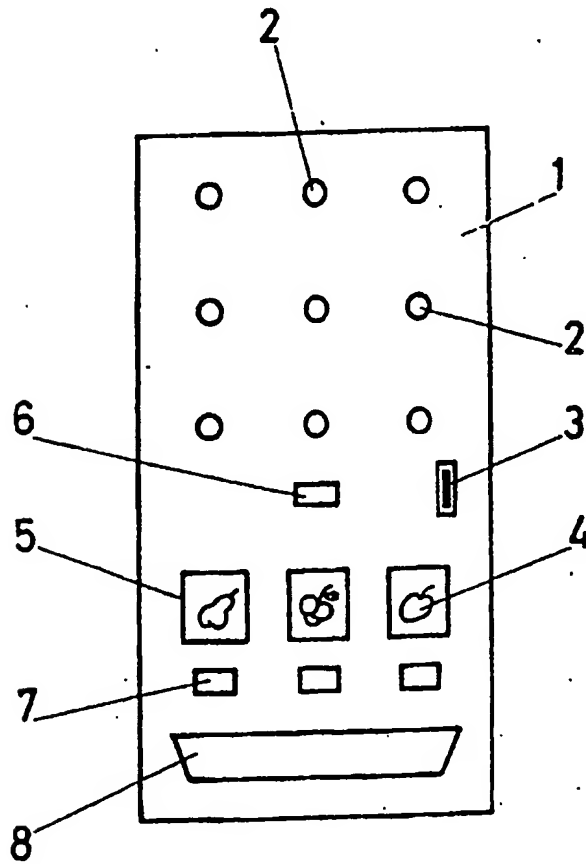
REIVINDICACIONES

1. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, del tipo accionado por monedas y que otorga premios en metálico, los perfeccionamientos caracterizados esencialmente porque en la carátula de la máquina se ha previsto una distribución, preferentemente ortogonal, de indicadores luminosos que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas, o a la aparición de un símbolo determinado en los visores del posible juego principal a base de rodillos o displaya.

2. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, según reivindicación anterior, caracterizados esencialmente porque la secuencia de activación de los indicadores luminosos es ventajosamente detenida mediante un pulsador accionado por el propio jugador.

3. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, según reivindicaciones anteriores, caracterizados esencialmente porque la activación de unos determinados indicadores luminosos, individualmente o en combinación mutua, establecen un posible premio, independiente al que puede conseguirse mediante el juego principal.

2 006 401



ANCHOR 16169

19. REGISTRY OF INDUSTRIAL
PROPERTY
SPAIN

11. Publication No. ES 2 006 401
21. Application No. 8801033
51. Int. Cl.⁴ G07F 17/34

12.

PATENT FOR INVENTION

A6

22. Submission Date: 04-05-88	73. Patent holder(s): Cirsa Compañía de Inversiones, S.A. Ctra. de Castellar, 298-302 08226 Terrassa, Barcelona, SP
45. Date of Public Notice: 04-16-89	72. Inventor(s): Lao Hernández, Juan
46. Date of Publication of Patent Booklet: 04-16-89	74. Agent: Ungria Goiburu, Bernardo

54. Title: **Improvements on recreational machines**

57. Background:

Applicable to coin-operated machines that award prizes in coins, based on a series of rollers or displays visible through windows located on the front panel of the machine and which offer the option of using pushbuttons to control the order in which symbols appear in the windows. Improvements consist of adding a second playing option to the machine based on orthogonally distributed luminous indicators that are lit up at random and in rapid succession by the machine program whenever a specific symbol or combination appears in the windows, with operation always dependent on coins being inserted into the coin box. The sequential lighting up of the indicators can be stopped by a pushbutton that the player can operate, so that at the end of the sequence certain specific indicators will be lit up, as a result of which, if a row is completed or a specific indicator lit, an extra prize will be obtained.

[figure]

DESCRIPTION

Under the current Patent Law, new inventions are considered patentable when they involve an inventive activity and are susceptible to industrial application (Art. 4-1).

An invention is considered new when it has not been foreseen in the current state of technology, i.e. when it does not form part of anything accessible to the public prior to the date the new Patent is applied for, in Spain with regard to Utility Models, or in Spain and abroad, with regard to Patents for Invention. The object of application, for Patents for Invention as well as Utility Models whose date of submission precedes that of the new application, is also considered to be included in the current state of technology, provided that such previous applications have been or will be subsequently published (Art. 6).

The invention is considered to have inventive activity if it cannot be obviously deduced from the current state of technology (in instances of Patent for Invention), or very obviously (in the case of Utility Models), in the opinion of an expert in the field (Arts. 8-1 and 146-1).

Lastly, an invention is considered to be susceptible to industrial application whenever its object can be manufactured or utilized in any type of industry, to include agriculture.

Bearing the above in mind, and based on the concepts of the above articles, the invention referred to in this document should be considered as meeting the necessary conditions for novelty, inventive activity and industrial application, thus deserving of the patent applied for and the rights to exclusive manufacturing, marketing, use, offer and introduction into trade as recognized under current law (Arts. 50, 51 and 152 of the Patent Law of March 20, 1986).

The present invention, as described in the introduction to this description, refers to certain improvements in recreational machines, based on which the machine in question offers a number of playing possibilities in addition to the basic game provided by this machine.

Currently there are coin-operated recreational machines that award prizes in coins, which contain a series of rollers or displays visible from outside through windows located on the front panel of the machine.

The symbols that appear in the windows at the end of each play establish a set combination with a possible prize, which will be deposited in a tray, in such a way that there is an option whereby the order in which the symbols appear in the windows can be controlled by pressing the corresponding buttons also located on the aforementioned front panel.

In other words, by inserting coins into this type of machine the rollers or displays proceed to change until reaching an ultimate combination that may produce a prize, whereupon the machine terminates its operation with no chance of its offering other operations that could result in one or more prizes.

Accordingly, taking the above into consideration, the improvements made to the abovementioned type of recreational machine are intended to supplement the basic operation of the machine, as referred to, by providing an additional, new manner of playing that gives an option to a prize.

The basic characteristics of these improvements involve a number of luminous indicators that have been placed on the front panel of the machine, preferably in an orthogonal arrangement; and which are lit up at random and in rapid succession by the machine program, this succession being predicated on the insertion of coins, or the appearance of a specific

symbol in the windows of the possible main game, based on the rollers or displays previously mentioned.

The order in which the indicators are lit up, and the new playing option offered by the machine in keeping with the improvements in question, has the advantage that it can be stopped by using a pushbutton operated by the player, so that by individually lighting up certain specified indicators, individually and all together, there is the chance of a prize apart from any that can be obtained through the main or basic game of the machine.

To expand on the definition as given below, and to aid in further understanding the characteristics of the invention, one page of drawings has been attached to this description with a schematic view of the front panel of a recreational machine with the windows through which the corresponding symbols can be seen, the pushbuttons for controlling the order in which these symbols appear, and the tray where prizes are deposited. The front panel also contains the luminous indicators included in the object of the invention, as well as the slot for gaining access to the game provided by these luminous indicators, and naturally the pushbutton that the player can operate to halt the sequence in which these luminous indicators light up.

In reference to the drawing, we can see a conventional front panel (1) for a recreational machine, with an array of luminous indicators (2), preferably in an orthogonal arrangement, which are lit up at random and in rapid succession by the machine program, this succession being predicated on the insertion of coins through the slot or coin box (3).

This front plate on the machine also incorporates the basic, conventional elements for this type of recreational machine, such as a series of symbols (4) that appear in the windows (5) at the end of each play, creating a specific combination with the possibility of a prize that will be deposited into the tray (8), with the option of controlling the order in which the symbols (4) appear in the windows (5) by operating the respective pushbuttons (7).

In light of these basic characteristics, as explained above, the improvements pertaining to the invention, in addition to the abovementioned windows (5) on the front panel of the machine, there are also luminous indicators (2) orthogonally distributed, which are operated at random and in rapid succession by the machine program whenever a specific symbol (4) or combination appears in the windows (5), with this operation always predicated on inserting the corresponding coins into the receptacle or coin box (3).

The sequence in which the indicators (2) light up can be stopped by a pushbutton (6), accessible from the outside so that the player can influence the final result. Therefore, upon conclusion of the sequence, certain indicators (2) will remain lit and, if a row is completed or a specific indicator lit, an extra prize will be awarded, thereby creating an auxiliary game in addition to the main, basic one determined by the symbols (4).

CLAIMS

1. Improvements to coin-operated recreational machines that award prizes in coins, said improvements essentially characterized by a front panel whereupon luminous indicators have been placed, preferably in an orthogonal arrangement, that are lit up randomly and in rapid succession by the machine program, said succession being predicated on the insertion of said coins, or the appearance of a specific symbol in the windows of the possible main game, based on rollers or displays.

2. Improvements to recreational machines of claim 1, wherein the sequence in which said luminous indicators are lit has the advantage that it can be stopped by a pushbutton operated by the player.

3. Improvements to recreational machines of claims 1 and 2, wherein when certain specific indicators are lit up, individually or all together, a possible prize is created, apart from the one obtainable by playing the main game.

2 006 401

[figure]

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.